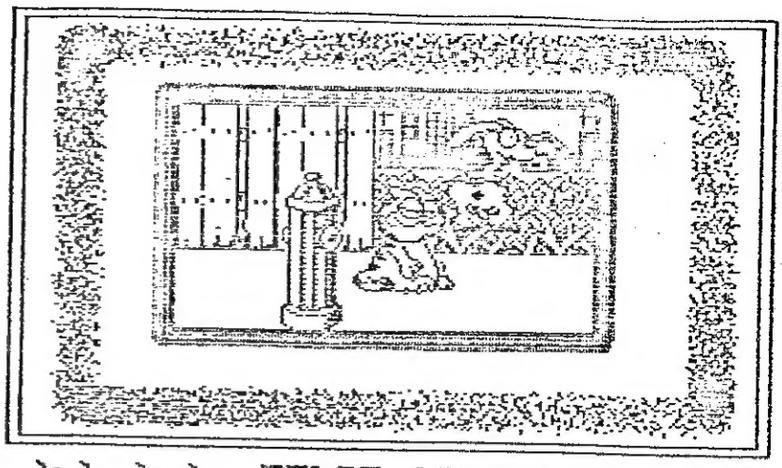
REDE NEWS 4



EDITORIAL :

MAIS UM ANO SE PASSA E A REDE SOFT, PARTE PARA O SEXTO ANO, DE CONQUISTAS,E ESPERAMOS PODER CONTAR COM A SUA COLABORACAO, O QUE PARA NOS E' MUITO IMPORTANTE.
PARA QUE JUNTOS POSSAMOS MELHORAR O NOSSO CLUBE E COM ISTO MELHOR SERVIR AOS SOCIOS E AOS USUARIOS DO SPECTRUM.
FINALIZANDO, A REDE DESEJA A VOCE E SUA FAMILIA UM OTIMO ANO, CHEIO DE SAUDE E PROSPERIDADE.

ATENCIOSAMENTE, RICARDO ISKANDAR.

FELIZ 1989

GUN FRIGHT "POKE ESPECIAL"

POR CLOVIS NISHIDA

GUN FRIGHT (VERSAO ORIGINAL-BANDIDO NAO SACA A ARMA)

```
10 BORDER 0:PAPER 0:INK 4:CLS
20 PRINT "LIGUE A FITA NO INICIO"
30 FOR A=1 TO 7: LOAD "" CODE:NEXT A: POKE 47920,0: RANDOMIZE USR 23424
```

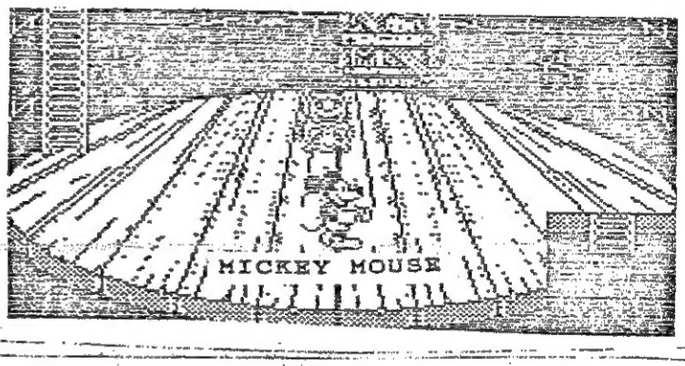
NEBULUS (MULTIFACEADO)

ASSIM QUE O JOGO COMECAR, APERTE " N,E,B + CAPS SHIFT " TODOS JUNTOS E VOCE GANHARA VIDAS INFINITAS
PRESSIONE ENTAO SE QUISER CAPS SHIFT E O NUMERO DO NIVEL QUE VOCE QUISER.

DRILLER "POSICOES" POR CLOVIS NISHIDA

SEGUINDO A TRAJETORIA DO FLAVIO MASSAD AQUI VAI AS POSICOES PARA VOCE OBTER APROXIMADAMENTE 100% NA COLOCACAO DAS TORRES.

SETOR	X	Y	DIRECAO
ALABASTER	3741	4192	E
AMETHYST 1	6838	6839	NE
AQUAMARINE	5124	2988	S
BASALT	1383	1176	N
BERYL 2	7146	4144	NW
DIAMOND 3	4128	2724	N
EMERALD	4543	4128	W
GRAPHITE	1126	6748	S
LAPIS LAZULI	1789	3634	NE
MALACHITE	5895	5785	S
NICCOLITE	8512	1678	N
OBSIDIAN	7863	6788	W
OCHRE	2875	6818	W
OPAL	7423	7741	E
QUARTZ	2786	1799	W
RUBY 4	3752	2586	E
TOPAZ	2297	8513	E
TRACHYTE 9	....	....	.



KARNOV " DICA SUPER INCRIVEL "

CONSEGUI CRIAR ESTE PROGRAMA DEPOIS DE ESTUDAR DURANTE QUASE UMA SEMANA O PROGRAMA "KARNOV".
APENAS DIGITE-O ; DE RUN E COLOQUE O GRAVADOR EM MOVIMENTO COM O "KARNOV" DESDE O INICIO PARA TER VIDAS INFINITAS DURANTE O JOGO...

```
100 MERGE "" : FOR X = 23843 TO 23811 STEP -1
110 POKE X+ 3, PEEK X: NEXT X
120 LET Y = 23811 : POKE Y , 58 : POKE Y + 1, 284: POKE Y + 2,128
130 GOTO 0
```

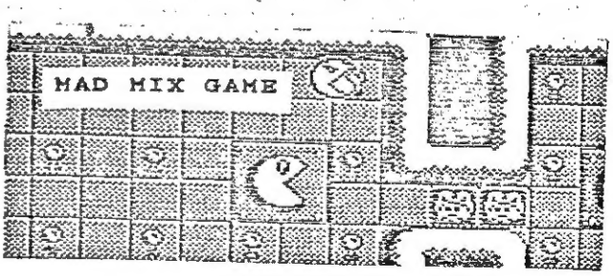
SESSAO DE PROGRAMAS ESPECIAIS, APRESENTA:
DOIS NOVOS CARREGADOR PARA POKES

POR ADIEL QUEIROZ RICCI

POKES SEM M1, FACA O SEGUINTE:

```
10 CLEAR 24791 : LOAD "" CODE 24792
20 LOAD "" CODE 16384: RANDOMIZE USR 24838
30 POKE 23739,111 : LOAD "" CODE 16464
40 RANDOMIZE USR 24833
```

OS POKES DEVEM SER COLOCADOS ANTES DO ULTIMO RAMDOMIZE USR XXXXX.



AI VAI TAMBEM O CARREGADOR PARA A MULTIFACE 128, EM BASIC:

```
10 CLEAR 25847 : LOAD "" CODE 25848
20 LOAD "" CODE 16384 : RANDOMIZE USR 25886
30 POKE 23739,111 : LOAD "" CODE 16478
40 RANDOMIZE USR 25889
```

ESTE CARREGADOR TAMBEM ACEITA POKES, DA MESMA FORMA QUE A DA "M1"

HOUVE UM ERRO NO PRIMEIRO REDE NEWS NO PROGRAMA CARREGADOR DE POKES FORNECIDO POR QUEM MOO MOO, SENDO QUE O ERRO ESTA NO TERCEIRO BLOCO.

AGRADECIMENTOS SUPER ESPECIAIS AOS COLABORADORES DESTE REDE NEWS

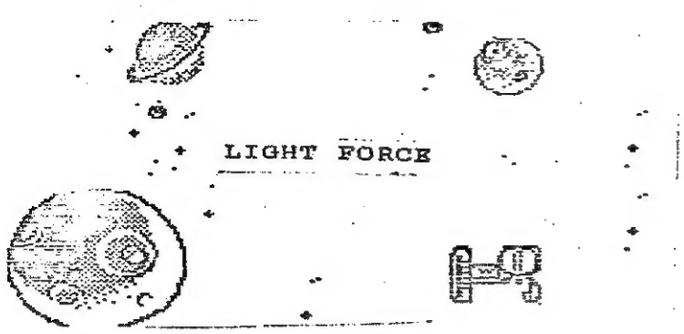
CLOVIS NISHIDA -DICAS ESPECIAIS
ADIEL QUEIROS RICCI-DICAS E PROGRAMAS ESPECIAIS
WANDERLEI LOPES-PELO ACESSORAMENTO TECNICO
LUCIO BORGES-PELAS DICAS ESPECIAIS
SUZI KILL-RESPONSAVEL PELA SESSAO CATALOGO
LUIZ ANTONIO DO CARMO-DICAS ESPECIAIS
MARCELO FONCECA-MANUAL DO RENEGATE II
QUEM MOO MOO-MAPA DO TRAP DOOR II

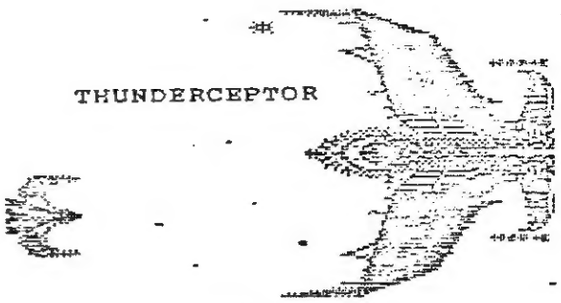
SESSAO DESTAQUE, APRESENTA:

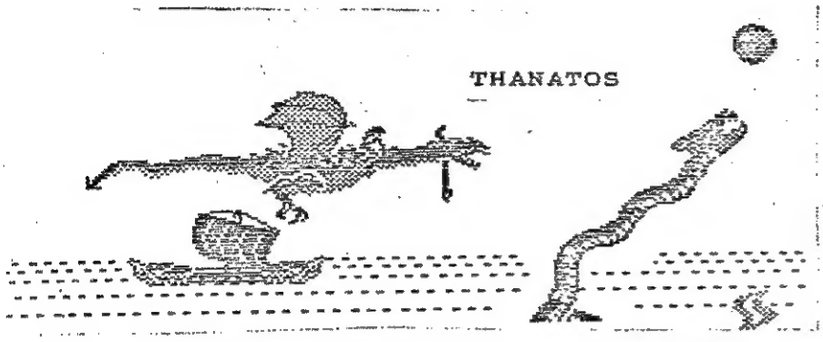
OS CINCO MELHORES JOGOS DE 1984/88

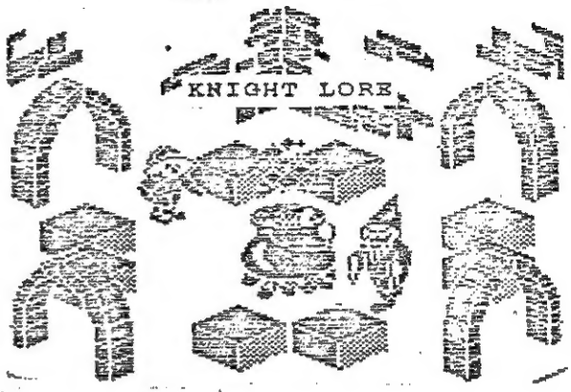
A CADA ANO A REDE ELESE JUNTO COM OS SOCIOS O MELHOR PROGRAMA E NESTE QUINTO ANO A REDE INDICA OS 5 MELHORES JOGOS REFERENTES A CADA ANO.

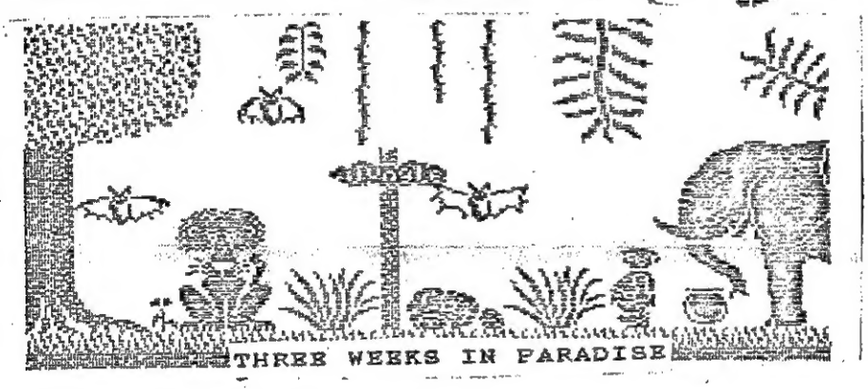
1984-KNIGHT LORE 1985-THREE WEEKS IN PARADISE 1986-LIGHT FORCE 1987-THANATOS 1988-THUNDERCEPTOR











SESSAO HARD, APRESENTA,

FITAS CASSETES:

SEM DUVIDA ALGUMA O PRINCIPAL ELEMENTO PARA SE EFETUAR UMA BOA GRAVACAO E' UMA BOA FITA, MAS QUAL A MELHOR FITA NACIONAL DO MERCADO PARA A GRAVACAO DE PROGRAMAS DE COMPUTADORES ???
PARA FACILITAR A TODOS OS USUARIOS QUE OBRIGATORIAMENTE NESCESSITAM DE UMA BOA FITA, FIZEMOS A COMPARACAO COM NOVE FITAS NACIONAIS, E ESPERAMOS IR DE ENCONTRO AS SUAS ESPECTATIVAS.

MARCA DA FITA	MODELO	VISUAL INTERNO	ACABAMENTO	CAIXA EXTERNA	QUALIDADE	POTENCIA
BASF	LN/60	RAZOAVEL	OTIMO	EXELENTE	FRAQUISSIMA	9.6
BASF	STANDARD	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	OTIMA	3.3
BASF	LH-EI	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	OTIMA	3.5
BASF	FERRO	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	MUITO BOM	4.8
SCOCTH	XI/60	BOM	RAZOAVEL	MUITO BOM	MUITO BOM	4.3
SCOCTH	BX/60	RAZOAVEL	MUITO BOM	MUITO BOM	OTIMA	4.2
SCOCHT	CX/60	RAZOAVEL	MUITO BOM	EXCELENTE	EXCELENTE	3.8
VAT	NORMAL FE	RAZOAVEL	FRACO	RAZOAVEL	PESSIMA	9.5
BRADIENTE	BN-60	EXCELENTE	EXCELENTE	MUITO BOM	RAZOAVEL	5.6

OBS 1- LEMBRAMOS QUE O ITEM POTENCIA E' REFERENTE AO VOLUME NESCESSARIO PARA A LEITURA DE UM PROGRAMA,OU SEJA, QUANTO MENOR FOR A POTENCIA, MELHOR SERA' A QUALIDADE DA FITA.

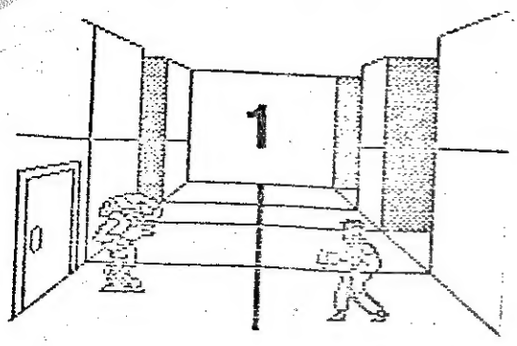
OBS 2- NAO ANALISAMOS AS FITAS IMPORTADAS COMUNS, COMO" PIONEER, SONY E TDK " EM VIRTUDE DA MAIORIA DELAS SEREM FALSIFICADAS E NAO POSSIBILITANDO, DESTA FORMA, UMA ANALISE PRECISA.

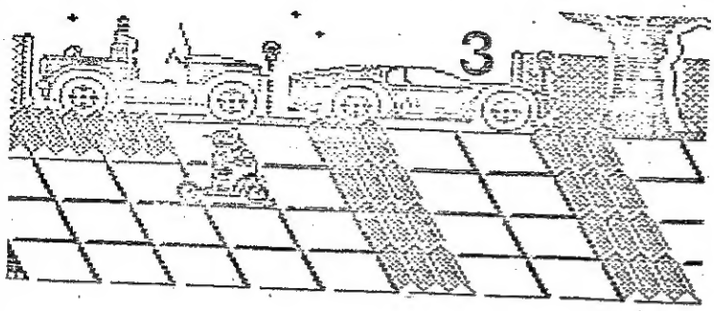
ARKANOID II " DICA ESPECIAL "

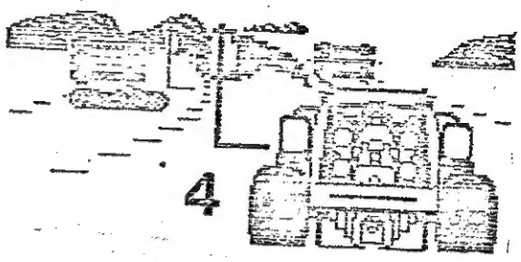
POR LUCIO BORGES DA SILVA
NO JOGO , SE VOCE CONSEGUIR MARCAR OS PONTOS NECESSARIOS PARA ALCANCAR O QUADRO DE RECORDES, AO INVES DE ESCREVER O SEU NOME, VOCE ESCREVE " FBRAIN " E ENTAO APARECERA A FRASE "SPACE TO CHEAT", E VOCE TERA VIDAS INFINITAS.

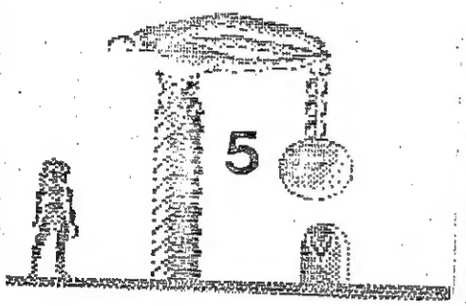
RAMBO II "DICA"

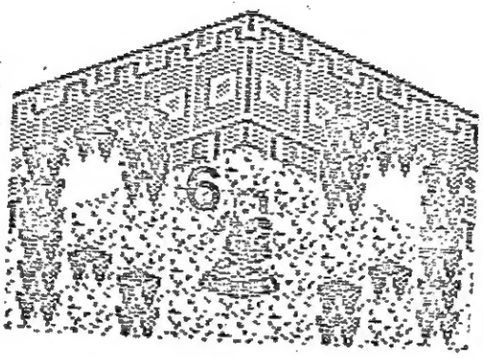
PARA GANHAR MUITAS VIDAS NO JOGO RAMBO II, VOCE DEVERA' PEGAR O HELICOPTERO E EM SEGUIDA LEVAR O HELICOPTERO SEMPRE PARA CIMA, ATE' QUE ACABE O SCROLL DA TELA, DAI VOCE IRA' PROCURAR O LUGAR PARA DESCER O HELICOPTERO, FEITO ISSO, SAIA DO HELICOPTERO E CAMINHE PARA A DIREITA UM POUCO. ATIRE NO HELICOPTERO COM GRANADA OU BAZUCA, E QUANDO DESTRUI-LO CAMINHE PARA A DIREITA ATE' O "H", QUE INDICA O LOCAL DE POUSO, DESAPARECA. VOLTE PARA A ESQUERDA E ATIRE NOVAMENTE NO HELICOPTERO. ISSO LHE DARA PONTOS. REPITA ISSO VARIAS VEZES ATE' GANHAR MUITAS VIDAS E DEPOIS CONCLUA SUA MISSAO.

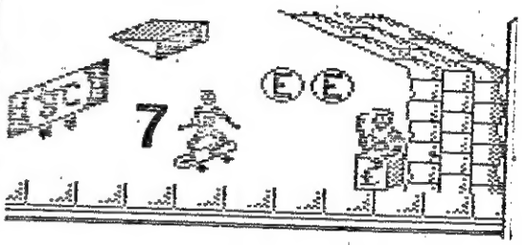












1 THE VINDICATOR ! :

CONSIDERADO POR MUITOS COMO O BREEN BERET II, MAS FELIZMENTE ESTE JOGO E' MELHOR QUE O PREVISTO.
O JOGO E' DIVIDIDO EM 3 PARTES:
A-O ASENTE ESPECIAL EM UMA CIDADE B-PILOTANDO UM JATO E UM TANQUE DE GUERRA C-ENFRENTANDO MONSTROS NAS PLATAFORMAS.
OS GRAFICOS SAO MUITO ASSUSTADORES E O SOM ACOMPANHA MUITO BEM O JOGO.

2 REX HARD EN LA BUSCA DEL SOL DOURADO :

ESTE JOGO COMECA COM UMA PRESSAO INCRIVEL, EXIBINDO UMA CLASSICA ABERTURA DA 20 TH CENTURY FOX, MAS ASSIM QUE O SOM COMECA A TOCAR A TRADICIONAL MELODIA, VOCE COMECA A FICAR DESCONFIADO DESTE JOGO.
O JOGO TEM UM SCROLL MULTIPLO E UM CENARIO MUITO SIMPLES, O SOM E' MUITO ESCASSO.

3 NINJA SECOTER SIMULATOR :

A PRIMEIRA VISTA UM JOGO MUITO SIMPATICO E DE GRAFICOS BONITOS.
O JOGO E' SIMPLES NAO DESPERTANDO EM VOCE REFLEXO ALGUM , POIS BASTA O GAROTO COM O PATINETE CHEGAR NA OUTRA EXTREMIDADE E PRONTO, VOCE TERA TERMINADO A PRIMEIRA FASE E AI POR DIANTE A ROTINA TOMA CONTA DESTE JOGO, SENDO QUE A UNICA NOVIDADE SERA A MUDANCA DE FUNDO.

4 BUGGY BOY :

PILOTE UM BUGY EM VARIAS PISTAS, ATRAVESSANDO PONTES E TUNEIS COM EFEITOS TRIDIMENCIONAIS INCRIVEIS.
OS GRAFICOS SAO EXCEPCIONAIS, SENDO QUE O DESTAQUE NEGATIVO E' O SOM, QUE ESTA'AUSENTE EM TODO O JOGO.

5 VIXEN :

ESTE JOGO E'CONSTITUIDO DE 3 AVENTURAS DISTINTAS OU SEJA "VIXEN I, VIXEN II E VIXEN III".
OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS, MAS A DINAMICA DO JOGO DEIXA MUITO A DESEJAR.
A HEROINA FICA CORRENDO DE MANEIRA ALUCINADA, SENDO QUE O USUARIO ACABA NAO CURTINDO O PROGRAMA.
OUTRO PONTO NEGATIVO E' O SOM QUE TAMBEM NAO E' UTILIZADO EM NENHUMA PARTE DO JOGO.

6 RENTA KILL RITA :

PROGRAMA DE NOME DIFERENTE MAS DE GRAFICOS E SOM MUITO BONS.
VOCE TERA DE GUIAR RITA POR CENARIOS MUITO BEM DETALHADOS EM 3D.
SE VOCE GOSTA DE JOGOS TIPO KNIGHT LORE ESTA E' UMA OTIMA OPCAO.

7 SKATE ROAD KIDZ :

JOGOS SOBRE RODINHAS VIRARAM MODA E ATUALMENTE SAO VARIOS OS LANCAMENTOS DESTES TIPOS DE JOGOS, SEJAM SOBRE PATINS, SKATES OU MESMO SOBRE PATINETES.
MAS OS AUTORES DESTE JOGO NAO SE PREOCUPARAM COM A MOBILIDADE DO SKATISTA E SIM COM O MODISMO, E DESTA FORMA ESTRAGARAM O QUE TINHA TUDO PARA SER UM OTIMO PROGRAMA.

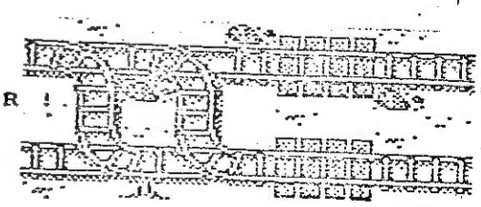
NIGHTMARE RALLY " DICA "

QUANDO BATER UM RECORDE, COLOQUE:

CHEVRON PARA O NIVEL 8
SYMBOLO PARA O NIVEL 4
AVENVE PARA O NIVEL 12
EXHAUST PARA O NIVEL 14

E VEJA O QUE ACONTECE.....

THE VINDICATOR !



DIZZY & ACE II " DICA SUPER ESPECIAL "

PARA ESTE PROGRAMA FUNCIONAR NO TK 90 E 95 SEM A ROM DO SPECTRUM, BASTA TECLAR A SEGUINTE CHAMADA:

DIZZY - LOAD ""CODE: RAND USR 23296

ACE II CLEAR VAL "24999": LOAD "" CODE : RAND USR 25088

GUIA COMPLETO DO RENEGATE II "TARGET"

ESCRITO E ADAPTADO POR MARCELO FONSECA

DICA MUITO ESPECIAL :

PARA OS APRECIADORES DESTE FORMIDAVEL JOGO DE ACAO ONDE VOCE ENTRA NA PELE DE UM AGENTE ESPECIAL DO DEPARTAMENTO DE NARCOTICOS, DESIGNADO PARA COMBATER AS BANDS QUE CONTROLAM O TRAFICO PELA CIDADE.
ALEM DA PANCADARIA E VIOLENCIA, 3D' QUE POUCAS VEZES O HEROI "VOCE" SAI VIVO DA AVENTURA. FOI PENSANDO NISSO QUE ESTOU PASSANDO PARA VOCE ESSAS DICAS, TODAS MUITO EFICIENTES.
A PRIMEIRA E' COMO SE OBTER VIDAS INFINITAS, UM PASSO IMPORTANTISSIMO PARA COMPLETAR A AVENTURA.
PORQUE UMA VEZ ATE' ALCANCAR O HIGH-SCORE E ASSIM QUE VOCE CONSEGUIR ISSO, SE MATE. QUANDO FOR ENTRAR COM SEU NOME NA TABELA DOS 10 DE CIMA.
SOMENTE PRESSIONE "ENTER" E OBSERVE COMO A TELA ENTRA DISCOORDENADA COMO UM MOSAICO. JOGUE NORMALMENTE, EM POUCO TEMPO A TELA VOLTARA' AO SEU NORMAL E VOCE PASSARA A TER VIDAS INFINITAS.

O JOGO :

PRIMEIRA FASE-O ESTACIONAMENTO

NESTA FASE VOCE UTILIZARA PRINCIPALMENTE O JUMP-KICK, QUE SERA A UNICA FORMA DE DERRUBAR O MOTOCICLISTA. DURANTE AS BRIGAS, APANHARA' UM BANDIDO QUE CARREGA UMA MARRETA, USE O JUMP-KICK PARA DERRUBA'-LO E PEGUE A ARMA POSICIONANDO-SE SOBRE ELA E APERTANDO O BOTAO DE TIRO. USANDO A ARMA VOCE OBTERA' MAIS PONTOS, NORMALMENTE 1000 PONTOS POR CADA GOLPE CERTO.

SEGUNDA FASE-A RUA DAS GAROTAS

AS MULHERES IRAO LHE SEGUIR, ENTAO MANTENHA UMA MULHER A SUA ESQUERDA ATE' UM HOMEM COM UM REVOLVER ATIRAR, A MULHER MORRE AO INVES DE VOCE. QUANDO TERMINAR A MUNICAO DO HOMEM, AI VOCE DEVE MATAR AS MULHERES E O HOMEM QUE TORNA-SE TOTALMENTE VULNERAVEL.

TERCEIRA FASE-O PARQUE

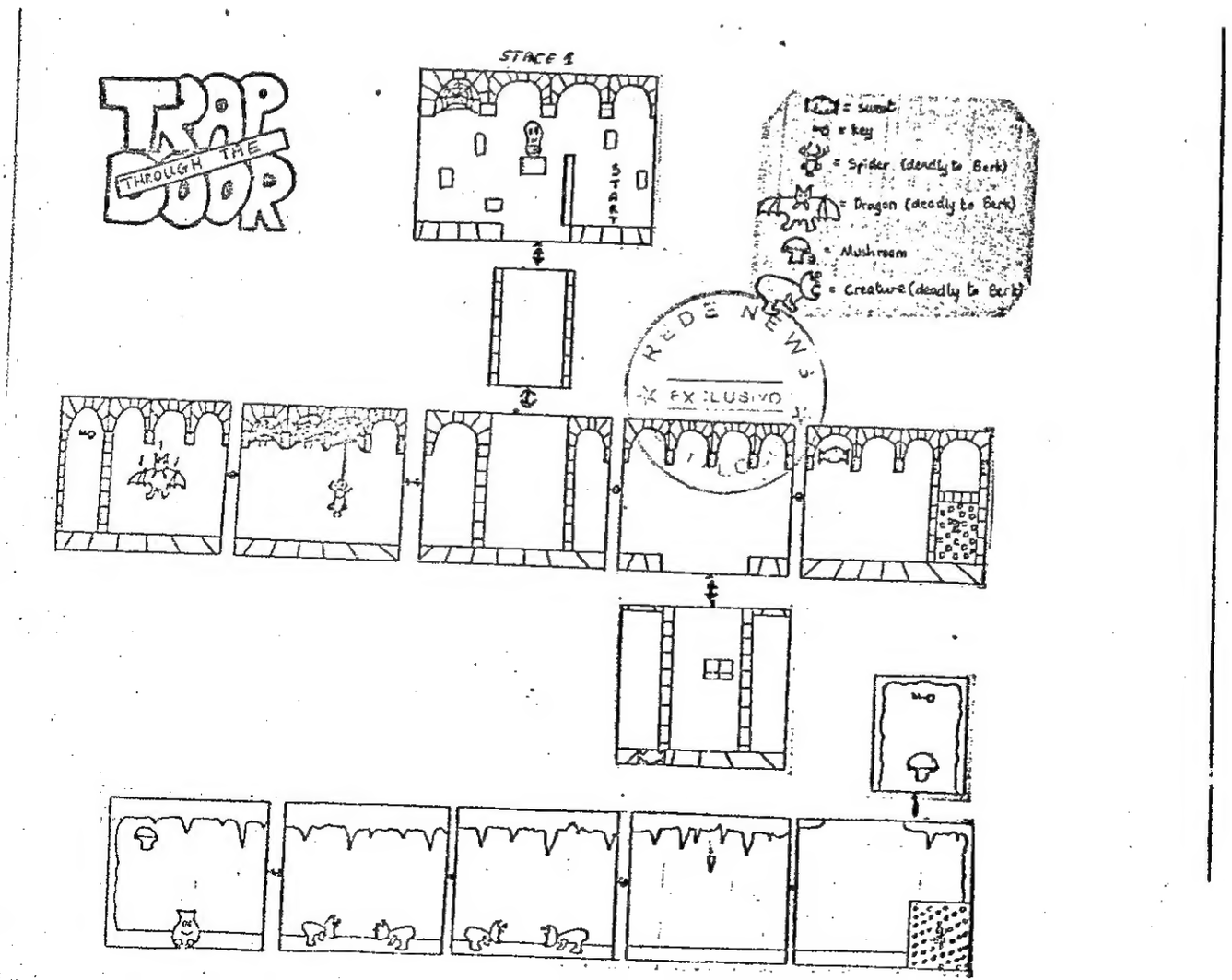
RAPIDAMENTE, SIGA PARA A DIREITA O QUANTO FOR POSSIVEL, PERCEBA QUE HA' UM MACHADO NO CHAO. PEGUE-O E VA' ARREBENTANDO COM TODOS OS BANDIDOS E CONTINUE ANDANDO ATE' ACHAR A SAIDA.

QUARTA FASE-RUA DAS VITRINES

QUANDO VOCE TENTAR ACERTA-LOS COM O JUMP-KICK, OS BRUTAMONTES SE ABAIXARAO ENTAO PARA MATA'-LOS, USE ESSE MESMO GOLPE PARA PULAR POR CIMA DELES E PARA ACERTA-LOS USE O CDICE DE UMA PERNA, QUANDO ELES CAIREM NO CHAO, SOQUE-OS. PARA ACABAR COM OS OUTROS SIGA AS MESMAS DICAS USADAS NA PRIMEIRA FASE.

QUINTA FASE-A CHOPPERIA

PARA ACABAR COM OS BANDIDOS, UTILIZE-SE DA MESMA TECNICA USADA NA FASE ANTERIOR. ELES SAO OSSOS DUROS DE ROER, MAS COM UM GOLPE CERTO ELES CAEM NO CHAO E AI VOCE PODERA' BATER NELES SE UTILIZANDO DE SOCOS. QUANDO O BANDIDO COM UM TACO DE SINUCA ENTRAR EM CENA, DE-LHE UMA PANCADA E ASSIM QUE ESTIVER NO CHAO PEGUE O TACO E RAPIDAMENTE COMECE A USA'-LO ,QUEBRANDO OS BANDIDOS FACILMENTE E SEGURE ESSE TACO ATE' QUE O CHEFE ENTRE EM CENA PARA COMBATE-LO

ULTIMA FASE-O PODEROSO CHEFAO

SEGUE O TACO NO CHAO A SUA ESQUERDA DA TELA CASO VOCE NAO ESTEJA COM ELE. ESPERE O CHEFAO DE FRENTE E QUANDO ELE CHEGAR, GOLPE-O DUAS VEZES PARA QUE ELE CAIA. REPETINDO ISSO MAIS QUATRO VEZES, ELE MORRERA' E AI VOCE VENCE O JOGO E TERMINA TUDO EM PAZ.